Наследия
Грациозные

Детализированный конспект:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Джозеф Д. Каррикер-младший, Стивен Майкл Дипеса, Сэм Инэбинет, Вуд Ингэм, Мур Лафферти, Трэвис Стаут, Дин Шомшек и Чак Вендиг

Разработчик: Дин Shomshak

Редактор: Scribendi.com

Арт-директоры: Ричард Томас и Мэтт Милбергер

Дизайн книги: Ричард Томас и Мэтт Милбергер

Внутренние иллюстрации: Том Биондоллио, Энтони Карпентер, Тэлон Даннинг, Ребекка Гуэй, Вэтч Мавлиан, Нейт Прайд

Обложка: Рик Сардинья

Оглавление

Клавикариус 4
Дакша 7
Диини 10
Обрушенный столп 12
Дом Ариадны 14
Общество Пигмалиона 16
Отпрыски Бога 18
Братство Тора 20
Каменные писари 22
Тренодисты 25
Инженеры трансгуманизма 27
Часы Апокалипсиса 29
Клыки Мары 33

Клавикариус

Подчини своих демонов, мальчик, пока они не подчинили тебя

Клавикарии ведут одну из самых опасных игр на свете: они проникают в глубины своего разума, чтобы бросить вызов внутренним демонам и победить свои слабости. Те, кому это удаётся, становятся мужественнее и сильнее. Те, кто проигрывает в этой схватке, поддаются безумию и пороку. Как правило, эти проигравшие тотчас вступают в новую битву с демонами своего сознания, надеясь отбить назад свои потерянные добродетели подобному тому, как азартные игроки часто ставят последние деньги в попытке отыграться. Некоторым это удаётся. Большинство проигрывают снова. И снова. И, может быть, снова.

Клавирации – то есть "хранители ключей" или "ключеносцы" – следуют принципу, который они именуют просто Царственной половиной. По их убеждениям, любой человек рождён слабым. Он не виновен в том, что его одолевают сомнения, искушения и пороки. Он таким рождён.

Однако у каждого человека есть тайный двойник, своего рода идеальный вариант его самого. Этого безупречного двойника Клавикарии и называют Царственной половиной. Задача каждого Клавикария заключается в том, чтобы создать мост между своей текущей личностью и величественным идеалом, постепенно избавившись от недостатков и слившись с Царственной половиной в единое целое.

Хотя огромную роль в деятельности этих магов играют путешествия в мир своего Онейроса – то есть астрального царства, отражающего их души, – Клавикарии понимают, что было бы глупо даже пытаться решить все проблемы с помощью магии. Поэтому они призывают своих учеников стремиться к достойному поведению всегда, когда это возможно. Когда Клавикарий чувствует нравственные колебания, учение о Царственной половине призывает его спросить себя: "Что сделал бы мой идеальный двойник? Что сделаю в такой ситуации я, когда достигну подлинного совершенства?"

Родной Путь или орден: Мастигос или Серебряная лестница

Прозвище: Соломонисты, Хранители ключей, Ключеносцы

Ордены: Большинство последователей этого учения принадлежат к Мистериуму, хотя среди них нередко встречаются и теархи Серебряной лестницы. Некоторые члены Адамантовой стрелы принимают это Наследие для того, чтобы охотиться на внутренних демонов, вырвавшихся на свободу. Знатоки современной психологии могут принадлежать к Свободному совету, хотя исследователи человеческой души находятся и среди Стражей вуали. Кроме того, это Наследие печально известно тем, что породило на удивление большое число Скелести.

Организация: Клавикарии подразделяются на три социальных класса, каждый из которых соответствует своему текущему Достижению. Обладатели первого Достижения называются Искателями. Добившись второго, они становятся Хранителями. Третье Достижение делает Клавикария Старейшиной. Из-за сложности своего магического искусства Клавикарии поддерживают достаточно тесный контакт друг с другом и зачастую знают даже тех членов Наследия, которые живут за пределами их Консилиума.

Примеры таинств: Умерщвление плоти. Размышление над своими ошибками. Психотерапия – как в качестве пациента, так и в роли терапевта. Нанесение Ключей Соломона на прочный носитель (наподобие камня или железного листа).

Магия Ключеносцев

Прежде всего, Клавикарии обязательно осваивают заклинания вызова Гоэтических демонов, описанное в четвёртой главе **Mage: the Awakening Rulebook**. На высоких уровнях Разума они начинают использовать эти заклинания для призыва чужих демонов.

Как правило, борьба с Гоэтическими демонами считается актом Спеси и вызывает проверки Мудрости. Тем не менее, Рассказчик может предоставить игроку бонус к этой

проверке, если персонаж искренне хочет сделать мир лучше, избавив себя и других разумных существ от тёмных сторон их души.

Для борьбы с Гоэтическим демоном Клавикарии используют формулу, которую они называют **Власть Соломона** (Внушительность + Запугивание + Разум). Для физического призыва демона они используют заклинание **Порочный эгрегор** (Внушительность + Оккультизм + Дух).

Убежище в Теменосе
(Разум •••••)

Это заклинание создаёт для мага убежище посреди Теменоса. Фактически оно дублирует эффект Святилища (заклинания Духа пятого уровня), однако спасает мага от угроз астрального мира вместо Тени.

Клавикарии называют это заклинание **Воздвижением незримого храма** (Самообладание + Оккультизм + Разум).

Сюжетные зарисовки:
Цари греха

• Один из союзников главных героев получает в свои руки древний гримуар или артефакт, содержащий великие знания. Тем не менее, ещё прежде чем он или игроки успеют как следует изучить предмет, к героям обращается кабал Клавикариев. По словам этих магов, артефакт представляет собой хранилище запретных знаний, связанных с подчинением Гоэтических демонов. Если герои откажутся отдать им этот артефакт (или книгу), Клавикарии обрушат на них свои силы, заставив протагонистов схлестнуться в астральном мире с собственными демонами.

• Один из местных Пробуждённых неожиданно начинает совершать преступления, нарушать традиции магов и даже напрямую вредить другим членам Консилиума. Героев просят заняться проблемой. Вскоре они узнают, что маг находится под воздействием собственного демона, которого он не сумел подчинить.

• Теарх Серебряной лестницы вступает в Наследие Клавикариев и решает избавиться ото всех, кто обладает Пороком Зависти (а потому может представлять угрозу для него лично). Тем не менее, этот Порок знаком многим обитателям Консилиума – включая по меньшей мере одного из протагонистов.

Достижения

Первое Достижение: Гоэтическая проекция

Требования: Гнозис 3, Разум 2, Эмпатия 3

Маг способен заставить другое разумное существо вести себя в соответствии с *его* личным Пороком. Считайте это аналогом заклинания Разума 2 уровня *Эмоциональный всплеск*.

Второе Достижение:
Гоэтическое странствие

Требования: Гнозис 5, Разум 3

Эта способность действует как любое заклятье, призванное защитить мага от Гоэтических демонов. Тем не менее, маг получает защиту не только от собственного Порока, но и от одного другого Порока, Ментального Недостатка или отклонения по своему выбору.

Третье Достижение:
Печать господина

Требования: Гнозис 7, Разум 4, Дух 4, Эмпатия 4

Эта способность дублирует эффект Духа 4 уровня *Создание фетиша* и подразумевает вселение Гоэтического демона в определённый объект. До тех пор пока персонаж носит при себе предмет, вмещающий сущность его внутреннего демона, он не подвержен собственному Пороку либо одному Ментальному Недостатку или психическому отклонению по своему выбору.

Дакша

Нет, вовсе нет. Я не считаю тебя обезьяной.
Ты Пробудился. Теперь ты обезьяна всего на три четверти.

Осталось совсем немного. Скоро Атлантида воспрянет из морской пучины, а проклятие Незыблемости – известное многим восточным мистикам как Кали Юга, или Век Борьбы – спадёт с ослеплённого человечества и откроет ему тайны Высшего мира. Но не потому что все вознесутся в этот блистательный Высший мир, а потому что земля наконец станет прекрасным местом для жизни. Для этого нужно только одно: чтобы эволюционировало всё человечество.

По утверждениям Дакша, задолго до Атлантиды на земле жили лемурианцы – трёхглазые гиганты, владевшие магическими искусствами. Когда они эволюциноировали и стали людьми, часть их мистических знаний была потеряна, однако всё это возвратится, как только люди переродятся и станут новой величественной расой разумных существ. Первыми из них Дакша считают самих себя. И судя по наличию третьего глаза, гермафродитизма и некоторых других физических аномалий, Дакша могут быть правы.

Главными среди них считаются Дьяны – кабал из восьми архимагов, обретших четвёртое Достижение этого Наследия. Каждый из них общается с Древним мастером – обитателем Высшего мира, передающим Дьянам волю самой Вселенной. Дакша уподобляют этих созданий Оракулам из постатлантической мифологии, хотя и отрицают большинство других атлантических мифов.

Впрочем, некоторые члены Мистериума высказывают опасения, что Древние мастера могут оказаться духами или демонами, использующими Дакша в собственных целях.

Родной Путь или орден: Обримос или Мистериум

Прозвище: Новая раса

Ордены: Дакша с самого начала связали свою судьбу с Мистериумом, хотя некоторые быстро перешли в Алмазную стрелу, поскольку исследование тайных храмов и других мест, содержащих следы жизни дочеловеческих цивилизаций, часто сопряжено с риском для жизни. Серебряная лестница помогает Дакша распространять свои верования среди Пробуждённых по всему миру, хотя немногие – впрочем, действительно *редкие* члены Наследия – используют в этой же цели ресурсы Стражей вуали. Мало кто из представителей Новой расы видит какой-либо смысл присоединяться к Свободному совету.

Организация: Дакша придерживаются строгой иерархии. Каждый из них служит своему наставнику. Наставник выполняет требования кабала, отвечающего за отдельный регион наподобие Африки, Ближнего востока или России. Эти кабалы служат верховной группе индийских Дакша, которые, наконец, напрямую общаются с Дьянами. Впрочем, многие региональные фракции действуют друг против друга, что не позволяет назвать Дакша по-настоящему единой организацией Пробуждённых.

Примеры таинств: Медитация длиной в целый день. Проведение целой ночи лёжа на острых гвоздях. Недельный пост. Тантрический секс с другим членом Наследия.

Семь рас

Согласно мифологии Дакша, всего в истории человечества существовало (или будут существовать) семь ключевых рас.

Первая: Астральные существа из чистой энергии.

Вторая: Огромные аморфные сущности, лишённые полноценного сознания.

Третья: Трёхглазые гермафродиты из Лемурии.

Четвёртая: Огромные синекожие Рмоахалы, впоследствии названные атлантами и создававшие удивительные механизмы, насыщенные энергией Маны (которую они называли *Врил*).

Пятая: Человечество, каким мы знаем его сегодня. Тем не менее, Дакша считают, что человечество уже прекратило свою эволюцию, а потому её нужно “откатить” немного

назад – в частности, приобретя андрогинность и третий глаз. После этого человечество сможет вновь встать на путь эволюции и в конце концов Пробудиться.

После этого Атлантида поднимется со дна океана, а человечество сменится шестой расой.

Шестая: Получеловеческие создания, которые будут странствовать межу землёй и Высшими царствами, пока не растворятся в них и не станут Седьмой расой.

Седьмая: Вечные обитатели Высших царств.

Атлантические артефакты

Одной из главных задач Наследия Дакша считается поиск магических артефактов, созданных ещё в Лемурии – предтече Атлантиды. Хотя большинство магов не верят в существование Лемурии, Дакша любят напоминать им о том, что большинство Спящих не верят в существование Атлантиды.

Многие артефакты Лемурии содержат тайные знания Третьей или даже более ранней расы существ. Среди недавних находок Дакша числятся Огненные кристаллы Атлантиды, которые они считают своеобразными батарейками, которыми Рмоахалы-атланты (а до них и лемурийцы) заряжали свои удивительные механизмы.

Огненный кристалл Атлантиды
(Святыня •••••)

Прочность 3, Размер 1, Структура 4

Запас Маны: 11

При активации этот красноватый кристалл размером с кулак человека дублирует заклинание Сущности третьего уровня *Лей-линии.*

Бачхаюдагарас

Хотя редкие случаи Пробуждения молодых людей (подростков и даже детей) известны всему миру магов, по неизвестной причине большая их часть Пробуждается в Индии. Дакша называют этих детей бачхаюдагарас, то есть буквально “детьми-магами”, и собирают их в особых монастырях, где к ним относятся как к пророкам.

Как правило, узнав о таком ребёнке, Дакша обращаются к ним напрямую, обещая, что те смогут стать оракулами своего времени. Если родители не соглашаются, Дакша похищают детей и увозят их в свои тайные монастыри.

Хотя после обучения у наставников Дакша такие дети овладевают магическими искусствами на уровне, сопоставимом с мощью большинства взрослых магов, от них требуют беспрерывного очищения души и изучения мистических тайн. Несмотря на всю свою силу (большинство детей обретают второе Достижение Дакша ещё до двадцати лет), бачхаюдагарас тяготятся своей жизнью и часто мечтают вернуться в нормальный мир – конечно, если они его помнят.

Сюжетные зарисовки:
Кахани Дакша

• Смертный археолог находит один из артефактов Лемурии. Об этом узнают сразу два соперничающих кабала Дакша.

• Несколько молодых магов (скорее всего, протагонистов) обнаруживают тайные сведения об истинной сущности Древних мастеров. Что если вышестоящие маги потребуют, чтобы они уничтожили эти сведения?

• Персонажи узнают о Пробуждении ребёнка и отправляются обучить его – возможно, по настоянию Иерарха, но может быть, и по собственной воле. Однако сразу по прибытии в его город они узнают, что ребёнка похитили Дакша.

Достижения

Первое Достижение: Тейсара-Акх

Требования: Гнозис 3, Жизнь 2, Пространство 1, Оккультизм 3

На затылке у Дакша образуется третий глаз. Когда персонаж открывает его, он способен видеть всё, что происходит не только у него за спиной, но и сбоку, и спереди. Заклинание *Внутренний взор* отныне распространяет свой эффект и на этот глаз.

Кроме того, маг всегда может активировать заклинание второго уровня Жизни *Управление телом*.

Второе Достижение: Андрогиния

Требования: Гнозис 5, Жизнь 3

Дакша приобретает все органы и черты обоих полов, включая вагину, пенис, грудь и другие анатомические особенности. При желании маг способен дублировать заклинание третьего уровня Жизни *Двуличие* – в частности, чтобы сбивать окружающих с толку, притворяясь то женщиной, то мужчиной, то чем-то иным.

Дети подобных магов рождаются гермафродитами, но лишены третьего глаза (хотя если они Пробудятся и примут это Наследие, ничто не мешает им обрести это Достижение).

Альтернативный подход: Время 2

Третий глаз Дакша способен читать тексты из нематериальной библиотеки, известной как Записи Акаши. Для этого персонажу не нужно никуда добираться: библиотека доступна его глазу постоянно. Маг просто сосредотачивается на определённой объекте, месте или человеке и начинает узнавать сведения о его прошлом. Считайте это аналогом заклинания Времени 2 *Ретроспектива.*

Третье Достижение: Гомо Супериор

Требования: Гнозис 7, Жизнь 4

Персонаж осваивает заклинание Жизни четвёртого уровня *Полное совершенство.*

Альтернативный подход: Time 3

Персонаж получает аналог заклинания *Гадание* (Время третьего уровня).

Диини

Знаешь, что на самом деле происходит со злыми мачехами?

Сегодня люди не так уж часто рассказывают истории о феях. Но ещё реже они рассказывают истории о добрых феях, защищающих смертных от других, более тёмных созданий.

Диини – иногда именуемые Тиина, в зависимости от регионального произношения – мстят всем, кто нарушает их представления о добропорядочности. Говоря простым языком, они выступают в роли *deus ex machina* из древних сказок. Везде, где люди или чудовища причиняют боль простым людям, появляются эти маги.

Разумеется, самые прагматичные из них следуют вовсе не личному кодексу, а банальному желанию заработать. Такие Диини накладывают на окружающих проклятия по заказу. Некоторых, напротив, просят благословить союзника на удачу – однако подобное в Мире Тьмы случается редко.

Родной Путь: Акантус

Прозвище: Добрый народец

Ордены: В зависимости от собственных предпочтений, Диини часто вступают в Алмазную стрелу или вливаются в ряды Стражей вуали. Если они хотят вершить правосудие на более глобальном уровне, им всегда будут рады в Серебряной лестнице. В остальные ордены они вступают только по личным причинам – как правило, ненадолго.

Организация: Как правило, Диини предпочитают личную свободу, хотя некоторые из них заключают временные сделки с другими магами, а кое-кто путешествует в компании более молодых учеников.

Встречаются и кабалы, состоящие целиком из Диини. Как правило, они делят свои задачи на три категории. Каждой категории почти всегда соответствует лишь один Пробуждённый. Один из этих магов, именуемый Клото, исследует тайны Жизни. Другой, Лахес, практикует магию Времени. Третий, Атроп, посвящает себя загадкам Смерти.

Примеры таинств: Посещение капищ или лугов, ассоциирующихся у смертных с феями. Свершение личной мести. Публичное наложение проклятия на того, кто этого заслуживает. Вознаграждение добродетельного человека.

Сюжетные зарисовки:
Сказки

• Герои узнают, что по их следам идёт кабал Диини. Чем они провинились – или важнее спросить, что они могут сделать, чтобы смягчить их гнев?

• Местный Иерарх или другой влиятельный маг принимает героев за кабал Диини. Он обещает им солидное вознаграждение за свершение мести.

• Обследуя тайный храм, герои находят артефакт в виде серебряной ладони. Если у одного из героев нет руки, он может присоединить артефакт к культе, после чего тот примет нужный размер и прирастёт к телу протагониста. Рассказчик может наделить руку особыми силами (например, она может продуцировать заклинание Жизни •••, предоставлять бесплатную Специализацию на Оккультизме или просто добавлять +2 дайса к проверкам Ремесла). Проблема состоит в том, что местные Диини считают руку своей личной собственностью – как и группа Скелести, которые ищут её для проведения тёмного ритуала.

Достижения

Первое Достижение: Око и кулак

Требования: Гнозис 3, Судьба 2 (Ключевая), Пространство 1, Оккультизм 2

Маг получает аналог заклинания *Связующие нити* (Пространство первого уровня). Магу не нужно делать никаких бросков: достаточно потратить раунд на изучение объектов.

Кроме того, Диини способен накладывать *Сглаз* (заклинание Судьбы второго уровня). Никаких проверок, опять же, не требуется: маг получает автоматические успехи в объёме очков Судьбы, хотя за день одного человека можно проклясть только раз.

Второе Достижение: Шквал несчастий

Требования: Гнозис 5, Судьба 3

Аналог заклинания *Обезьянья лапка*. Персонаж может проклясть жертву несколько раз за день, однако в каждом случае после первого ему необходимо вкладывать по очку Воли.

Альтернативный подход: Разум 3

Если маг обладает третьим уровнем Разума, то всякий раз, когда он накладывает на жертву проклятие, та подсознательно чувствует, за что её наказывает судьба. Считайте это аналогом *Телепатии*, однако персонаж может передать жертве лишь информацию, касающуюся её проступков и возможных способов искупления вины.

Третье Достижение: Злой рок

Требования: Гнозис 7, Судьба 4

Аналог формулы *Подтверждение клятвы*. Броска не требуется: маг получает автоматические успехи в объёме очков Судьбы.

Альтернативный подход: Разум 4

Если Диини обладает четвёртым уровнем Разума 4, он может внушить жертве мысли о своей вине, заставив её поверить, что соблюдение клятвы – единственный разумный шаг, на который она может пойти. Жертва полностью убеждена в том, что пришла к этому выводу самостоятельно.

Если угодно, считайте это аналогом *Телепатического контроля* (заклинание Разума четвёртого уровня).

Обрушенный столп

Забудь о плоти! Узри свою истинную сущность!

Маги Обрушенного столпа верят в том, что благословенного просветления можно достичь, только отказавшись от удовольствий плоти. Эти шаманы живут аскетичный образ жизни, странствуя по дорогам в лохмотьях и наслаждаясь страданиями, которые разрушают их плоть, но лишь закаляют их дух.

Название этого учения восходит о мифу о некоем “Святом на высоком столпе”, который считал, что он ограждён от бед этого мира, поскольку забрался на самый высокий столп и ему больше не нужно спускаться вниз. Когда один дух решил проучить святого, он нагнал сильного ветра, и столп обрушился. Святой упал вниз и впервые за долгое время искренне рассмеялся. Он понял, что все эти годы опирался на физическую колонну, которую можно обрушить. Теперь, когда он понял свою ошибку, он сможет опереться на колонну духовную – сломать которую не сможет никто.

Родной Путь: Тирсус

Прозвище: Блаженные

Ордены: Маги Обрушенного столпа слишком непредсказуемы, а подчас и изрядно безумны, чтобы ордены Пробуждённых охотно пускали их в свои ряды. Только Алмазная стрела принимает подобных магов в свои ряды с хоть сколько-нибудь заметной регулярностью.

Организация: Отсутствует – не считая редких встреч между учеником и наставником.

Примеры таинств: Умерщвление плоти. Длительное пребывание на природе. Голодание, жажда, мучительная задержка дыхания. Ритуальные пляски.

Пренебрежение плотью

Блаженные считают Ману вечной, а тело – лишь временным. Поэтому они редко исцеляют ранения вложением Маны, однако нередко черпают магическую энергию в своей плоти. Таким образом, понижение Атрибутов и Здоровья становится для них первым источником Маны – вместо последнего.

Принципы

Большинство членов этого Наследия избегают использования артефактов, Святынь и заговорённых предметов. Они могут пользоваться магическими инструментами, но лишь теми, которые сделаны из естественных материалов: например, костей, ветвей или шкур.

Блаженные редко строят санктумы и не собирают библиотеки. С другой стороны, многие Пробуждённые недооценивают их аскетизм, поскольку стремление к гармонии с природой вовсе не означает, что они готовы на пацифизм и прощение оскорблений. Многие из них изучают Боевые искусства, даже если подобные “искусства” выражаются в умении кусать и царапать противника, прыгая при этом на четырёх конечностях с истерическим смехом.

И наконец: Обрушенный столп приветствует употребление некоторых наркотиков. Иногда это делается в целях демонстрации своей воли: некоторые учителя просят молодых членов Наследия пристраститься к чему-нибудь вредному, после чего освободиться от новообретённой зависимости.

Сюжетные зарисовки:
Блаженное самопожертвование

• Один из союзников или даже членов кабала протагонистов присоединяется к Обрушенному столпу. Вскоре он пропадает в опасном месте, куда, по всей видимости, он отправился специально для того, чтобы рискнуть своей жизнью. Успеют ли герои спасти его, если станет ясно, что он не выберется из этого места живым?

• В город прибывает великий учитель Обрушенного столпа, известный во всех окрестностях. Поначалу он ведёт себя дружелюбно и рассказывает истории о своих

жертвах – а пожертвовал он действительно многим. Однако вскоре становится ясно, что он собирается “освободить от иллюзий плоти” всех Пробуждённых, заставив их пожертвовать тем же, чем и он.

• Один из протагонистов состоит в этом Наследии втайне от большинства местных колдунов. Когда местный Иерарх узнаёт о Блаженных из другого источника, он объявляет их вне закона и обещает, что выкинет из своего города любого, кто будет проявлять интерес к философии этого Наследия. Что предпримут герои?

Достижения

Первое Достижение: Просветлённая кожа

Требования: Гнозис 3, Жизнь 2 (Ключевая), Сущность 1, Выживание 1

Маг не нуждается во сне, еде и воде. При желании он может замедлять дыхание и сердцебиение подобно магическому эффекту *Управление телом*, однако он не получает возможности исцеляться от тупого урона.

Кроме того, персонаж приобретает аналог заклинания *Высшее понимание* (Сущность 1).

Второе Достижение:
Добровольная жертва

Требования: Гнозис 5, Жизнь 3, Обман 2

Маг способен отнять очки одного Физического Атрибута и добавить их к другому. Максимальное количество таких очков равно знанию Жизни. С повествовательной точки зрения маг начинает казаться слабее, и если Рассказчик не возражает, большинство противников будут сначала пытаться нападать на него.

Третье Достижение:
Свободная душа

Требования: Гнозис 7, Жизнь 4, Разум 1

К любым проверкам, позволяющим сопротивляться своим инстинктам или физическому искушению, маг добавляет значение Жизни.

Кроме того, он не получает штрафов за раны, если только Рассказчик не хочет сделать исключение для конкретной ситуации (например, если протагонист попытается убежать от противника на сломанных ногах, он не будет чувствовать боли, однако всё ещё будет сталкиваться с моторными затруднениями).

Альтернативный подход: Сущность 3

Маг приобретает магическую броню. За основу возьмите заклинание *Духовная броня* (Сущность третьего уровня). Сила этого заклинания равна уровню Сущности.

Дом Ариадны

Ты бродишь по лесам, забыв о своём родном доме.
А духи города говорят мне, что это не приведёт к добру.

Многие маги предпочитают работать вдали от городского шума, устраивая себе санктумы на окраинах, под землёй или даже в лесу. Но для Дома Ариадны города всегда оставались главным источником силы. Даже Пробудившись, маг остаётся человеком, а где живут самые крупные человеческие сообщества? Именно: в городах.

Представители этого Наследия не просто ценят города – он их обожают. Они влюблены в ночные огни, шум, страсти, даже преступления и символы разложения. Им нравится искать упорядоченность посреди городского хаоса. И они её находят.

Родной Путь: Акантус

Прозвище: Горожане

Ордены: Любой, хотя в явном виде Дом Ариадны не жалует ни один из орденов Пробуждённых.

Организация: В каждом городе встречается не более одного Дома. Сколько бы членов Наследия ни обитали бы в пределах крупного мегаполиса, они все будут состоять в одном Доме. С другой стороны, все они подразделяются на два социальных класса: Ткачей и Ищеек. Большинство считают себя Ищейками: их задача состоит в составлении магических карт и изучении городских тайн. Ткачи определяют судьбу города и стараются её реализовать. Для того чтобы стать Ткачом, маг должен получить хотя бы второе Достижение этого Наследия.

Примеры таинств: Поиск чего-нибудь нового в пределах городской черты. Путешествие в туннели метро или канализации. Посещение достопримечательностей.

Праздники

Каждый год Горожане проводят три праздничных церемонии. Первая посвящена годовщине рождения города, что далеко не всегда совпадает с подсчётами краеведов. Лишь духам самого города известно, когда это поселение перестало быть просто местом для ночёвки кочевников и пастухов и превратилось в подлинное сосредоточие жизни.

Вторая церемония отмечает день основания Дома. Она длится три дня подряд, на протяжении которых большинство магов стараются не участвовать в серьёзной деятельности. Иногда для участия в празднике Горожане даже отказываются от выполнения своих обязательств перед другими магами или собственным орденом.

Третий ритуал проводится в сердце города, известном лишь нескольким Ткачам. Они садятся в круг и медитируют в полной тишине, стараясь увидеть будущее своего Дома.

Сюжетные зарисовки:
О чём говорит шум

• Алмазная стрела обращается к Дому Ариадны с просьбой помочь бойцам найти опасного противника. Занявшись расследованием, Горожане понимают, что враг и сам способен частично управлять городом. Он поджидает своих врагов в опасной ловушке, и если кто-либо и способен с ним справиться, то это именно Дом Ариадны, а не обычные воины Унгула Драконис.

• Горожане решают спуститься в подземные захоронения, чтобы узнать, о чём им могут поведать мёртвые. К собственному ужасу, они оказываются заперты под землёй, где призраки древних покойников веками ждали возможности отомстить за свою смерть всем живущим.

• Дух города передаёт Дому Ариадны информацию, которая кажется им крайне маловероятной. Что если город лжёт? Если так, то почему?

Достижения

Прежде всего, в пределах любого города маг получает +1 дайс ко всем Социальным проверкам. С другой стороны, за пределами городской черты он получает штраф -1 всё к тем же Социальным проверкам из-за паники и дезориентации.

Первое Достижение:
Привязка

Требования: Гнозис 3, Время 2 (Ключевая), Судьба 1

Маг получает аналог заклинания *Ретроспектива*. Он не способен узнавать с её помощью конкретные детали вроде имён, однако её использование на городских улицах позволяет узнавать ценные сведения наподобие времени автокатастрофы, количества убийц на месте преступления и так далее.

Второе Достижение:
Открытие

Требования: Гнозис 5, Время 3

Маг получает аналог заклинания *Гадание*.

Альтернативный подход: Судьба 3

Аналог заклинания *Прорицание* (Судьба первого уровня).

Третье Достижение:
Геомантия

Требования: Гнозис 7, Время 4

Аналог заклинания *Предание* (четвёртый уровень Времени), позволяющий спросить у Рассказчика о вероятных последствиях определённого действия.

Альтернативный подход: Пространство 4

Полный аналог предыдущего эффекта, однако на этот раз маг способен узнать у Рассказчика, где находится нужный ему предмет.

Общество Пигмалиона

Принесите мне лук из чистого золота!

Спящие часто сравнивают искусство с магией. Скульпторы и художники из Общества Пигмалиона полностью с ними согласны. В глазах этих магов, вся суть волшебства заключается в том, чтобы творить чудеса, вдохновляющие людей на новые чудеса – и так до бесконечности. В настоящем произведении искусства не меньше магии, чем в заклинаниях и ритуалах. В каждой искусной картине отражается Высший мир. В каждой поэме столько же красоты, сколько в Высокой речи.

Магия – это искусство, но и искусство – это магия.

Родной Путь: Акантус

Прозвище: Скульпторы

Ордены: Не все Скульпторы присоединяются к орденам Пробуждённых, однако они видят возможность практиковать ту или иную форму искусства в любой из организаций Пентакля – возможно, лишь в Свободный совет вступая немного чаще, чем в другие ордены.

Организация: Как и большинство художников, Скульпторы не любят действовать вместе или ограничиваются созданием небольших профсоюзов.

Примеры таинств: Написание поэмы от руки. Создание самопортрета с последующим разрезанием его на куски. Медитация в Лувре.

Сюжетные зарисовки:
“Моё дело – не сравнивать или критиковать, но творить!”

• Протагонист, состоящий в этом Наследии, встречает настолько талантливого человека, что он решает сделать его своим протеже – или, возможно, влюбляется. Но он не единственный Скульптор в городе, который обратил внимание на потенциал этого Спящего.

• Кто-то создаёт произведения искусства, косвенно раскрывающие тайны местных Пробуждённых. Со временем эти произведения начинают настраивать их друг против друга. Кто за этим стоит?

• На книжном рынке появляется хит: книга о магах, произошедших из Атлантиды. Автору предлагают солидную сумму за право на экранизацию в известно студии Голливуда, а производители комиксов и игрушек начинают готовить свои адаптации книги. Кто написал этот смертельно опасный шедевр?

Достижение

Первое Достижение: Весь мир в одной песчинке

Требования: Гнозис 3, Разум 2, Судьба 1, Экспрессия 3

Маг получает аналог заклинания Разума второго уровня *Эмоциональный всплеск*. Для его активации необходимо пройти проверку Манипулирования + Экспрессии + Разума против Самообладания + Гнозиса. Даже если маг пытается повлиять на “жертву”, которая сама рада поддаться чувствам, он всё равно должен преодолеть эту проверку защиты. Тем не менее, он может вложить несколько очков Маны для сокращения запаса дайсов подобной “жертвы” на соответствующее число пунктов.

Кроме того, маг обретает аналог заклинания *Пересечения* (Судьба 1).

Второе Достижение:
Стрелы страстей

Требования: Гнозис 5, Разум 3

Аналог заклинания *Вавилонский язык* (Интеллект + Экспрессия + Разум).

Альтернативный подход: Время 3

Аналог заклинания *Зыбучие пески*.

Третье Достижение:
Вся вечность за час

Требования: Гнозис 7, Разум 4

Аналог заклинания *Банк памяти*. Обычно такой эффект длится сцену.

Альтернативный подход: Время 4

Аналог заклинания *Предание.*

Отпрыски Бога

Моя душа – это ангел, несущий весть из иного мира. И скоро я туда вернусь.

Все маги знают, что им довелось соприкоснуться с Высшим миром. Однако что насчёт Тени? Даже если это не Высшее царство, в Тени обитают сущности, воплощающие идеалы и образы, известные человечеству испокон времён. Неужели Тень не имеет никакого отношения к Пробуждению?

Отпрыски Бога считают, что личность мага состоит из четырёх слоёв: физического тела, Высшей души, астрального разума и эфемерного духа. Последний слой они называют святым ангелом-хранителем. И когда все остальные части их личности будут очищены от грехов, они смогут слиться воедино со своим ангелом, став агентами Тени в мире людей.

Родной Путь: Любой, однако все кандидаты должны состоять в Серебряной лестнице. Позже они смогут сменить орден на любой другой.

Прозвище: Бене Элохим или Маски

Ордены: Будучи знатоками Тени, Бене Элохим прекрасно дополняют Серебряную лестницу, в рядах которой они зародились по чисто историческим причинам. Тем не менее, этим магам рады и в Алмазной стреле, и в Мистериуме.

Организация: Типичная для Серебряной лестницы.

Примеры таинств: Отпрыски Бога восполняют запасы Маны всегда, когда чествуют своего ангела-хранителя или обмениваются дарами с духами Тени.

Маски

Бене Элохим обожают использовать маски и даже костюмы, отражающие их представления о своих ангелах-хранителях. При желании Рассказчик может наделить их бонусом к сотворению заклинаний, логически соответствующих предполагаемому образу духа.

Сюжетные зарисовки:
Послания от Бога

• Во время приёма в доме местного благодетеля (например, священника) персонаж замечает демона, прячущегося от смертных в Тени. Сможет ли персонаж изгнать демона, не выдав свои магические способности?

• Кто-то проводит духов сквозь Вуаль между миром людей и Тенью (также известную как Завеса).

• Египетский бог Анубис посылает своего вестника к одному из протагонистов. По словам вестника, где-то под их городом закопан могущественный артефакт – или даже Артефакт. К сожалению, Анубис не видит его точное расположение, поскольку ограничен передвижением в египетской части Тени. Бог даёт персонажам три дня на поиски артефакта и его возвращение в ближайший музей (поскольку музеи кажутся Анубису современным аналогом храмов). В обратном случае в город нагрянет орда его мстительных демонов.

Достижения

Первое Достижение: Ангельское зрение

Требования: Гнозис 3, Пространство 1, Дух 2 (Ключевая), Оккультизм 2

Персонаж может использовать *Взгляд сквозь Завесу* в качестве пассивного действия, не проходя никаких проверок.

Второе Достижение:
Божественная воля

Требования: Гнозис 5, Дух 3, Запугивание 2

Маг добивается уважения младших духов. При общении с духами он может использовать любые Атрибуты + Навыки без каких-либо ограничений. Каждый успех позволяет магу отдать духу один короткий приказ.

Альтернативный подход: Пространство 3

Если маг видит предмет, к которому явно питает интерес определённый дух, он может заставить духа появиться непосредственно рядом с этим предметом (вместо того чтобы подолгу искать духа в Тени).

Третье Достижение:
Рука Элохим

Требования: Гнозис 7, Дух 4

Персонаж приобретает аналоги заклинания *Хватка* и *Хозяин дорог*.

Альтернативный подход: Сущность 4

Персонаж может использовать Ману и Эссенцию в одних и тех же целях. Например, если он находит спиритический тотем, требующий вложения Эссенции, он может активировать его вложением равного объёма Маны.

Братство Тора

Танцуй, танцуй! Обрати свой дикий взгляд на небо и узри, как стопы богов опускаются вниз. Мы стоит и между небом и землёй, между людьми и самими богами! Так протяни же руки наверх и коснись Луны!

Братство Тора не любит называть Высший мир непосредственно *Высшим*, поскольку не ставит его над Землёй. По мнению этих язычников, магия живёт внутри каждого человека. Высший мир находится *внутри*. Он сокрыт в самом разуме, воле, страстях и чувствах. Они не собираются восходить в эти “Высшие царства”. Они хотят выпустить их наружу из собственных душ.

Вопреки обманчивому прочтению их самоназвания, язычники из Братства Тора не поклоняются скандинавскому богу с созвучным именем. Их первые культы возникли в Англии, на холме Гластонбёри-Тор, который они ассоциируют с легендарным царством Авалон из легенд о Короле Артуре. С пришествием христианства эту возвышенность переименовали в Холм святого Михаила, однако большинство местных жителей помнят его истинное название.

И их до сих пор можно увидеть на древних холмах, обладающих символическим значением. От Англии до Орегона и множества других холмистых земель – этих ведьм можно увидеть при свете полной луны, когда они собираются на очередной возвышенности и празднуют связью врождённую связь с миром магии – который другие заклинатели из невежества называют “Высшим”.

Родной Путь: Тирсус

Прозвище: Спиралеходы (от церемониального шествия вниз по холму, принимающего вид спирали)

Ордены: Большинство язычников Братства состоят в Мистериуме и Стражах вуали. Особую популярность Наследие получило в Британии, где маги всё ещё помнят, как они защищали оккультные тайны от мистиков из нацистской Германии.

Организация: Братство оперирует небольшими кабалами, известными как ковены. Как правило, в ковен входят всего один-два мага из Братства, которые возглавляют нескольких Сноходцев.

Современное Братство делится на пять крупных ветвей. Эбудай защищают священные места в Британии и некоторых английских колониях. Гретна – родственная ветвь из Шотландии, зародившаяся ещё в пятнадцатом веке. Рохлер живут в Германии и Нидерландах и сведущи в немецких тёмных искусствах. Орсанит – американская ветвь Братства, и, наконец, Янилут – австралийская.

Примеры таинств: Сошествие по холму. Ритуальное поедание пирогов и потребление эля. Страстный секс. Экстатический танец при свете луны.

Сюжетные зарисовки:
Полуночные боги

• Одна из ведьм ковена обращается к персонажам, сведущим в искусстве Духа. Она рассказывает, что дала своему другу среди Сноходцев особый отвар, который должен был Пробудить его. Тем не менее, тот каким-то образом перешёл в Тень. Теперь бедолагу нужно разыскать – прежде чем до него доберутся хищные духи.

• Персонажи узнают слухи о демоне, собирающем армию духов для Дикой Охоты. Занявшись его поисками для предотвращения вероятного нападения, маги узнают, что демоном всё это время был чернокнижник из Братства Тора. Судя по всему, маг впустил в своё тело создание, которое называет себя языческим богом. Чего хочет это создание и можно ли спасти душу мага?

• Один из древнейших артефактов Братства случайно попадает на аукцион, где его и приобретают протагонисты. Вскоре с ними связываются члены Братства, считающие этот артефакт своей святыней.

Достижения

Первое Достижение:
Спиралевидный танец

Требования: Гнозис 3, Судьба 2 (Ключевая), Экспрессия 3, Оккультизм 2

Пройдя проверку Ловкости + Экспрессии + Судьбы, персонаж может скопировать заклинание Судьбы второго уровня *Дар прорицания*.

Второе Достижение:
Обращение к Луне

Требования: Гнозис 5, Судьба 3

Персонаж может дублировать заклинание Судьбы второго уровня *Дьявольское везение* (Внушительность + Экспрессия + Судьба).

Альтернативный подход: Жизнь 3

Аналог способности *Оборотничество.*

Третье Достижение:
Вечная божественность

Требования: Гнозис 7, Судьба 4

Аналог заклинания *Следование потоку*.

Альтернативный подход: Time 4

Персонаж приобретает аналог заклинания *Прошлое в настоящем*, которое длится всю сцену вместо одного раунда.

Каменные писари

Как тебя зовут, девочка?

Один из первых уроков, которые получают многие маги после вступления в тот или иной орден, заключается в том, что имена обладают силой. Разумеется, речь идёт не о простом земном именем – а об истинном имени человека. Истинное имя включает в себя всё, чем является человек в тот или иной момент. А поскольку человек постоянно меняется, всю жизнь он приобретает всё новые части имени. Только в смерти есть истинное имя обретает незыблемость и определённость. Такое имя Каменные писари называют *последним*.

Наследие Каменных писарей зародилось в среде Пробуждённых, желавших знать истинные имена всего сущего. Многие делали и продолжают стремиться к подобным знаниям для того, чтобы защитить себя и друзей от вреда.

К несчастью, поддавшись Спеси, многие писари превращаются в ассасинов или маньяков, которые убивают людей в угоду себе или ещё более бесчеловечным магам. Даже своё название они берут от метафорического сравнения с писарями, наносящими имена на надгробные камни своих врагов – или павших союзников.

Родной Путь или Орден: Морос или Мистериум

Прозвища: Нарекатели или Хранители имён

Ордены: Абсолютное большинство Каменных писарей состоят в Мистериуме, хотя в рядах Алмазной стрелы и Свободного совета числятся своего рода “военные корреспонденты”, подобранные как раз среди этих магов.

Организация: Поскольку абсолютное большинство Каменных писарей принадлежат к Мистериуму, как правило, они просто следуют иерархии своего ордена. Если в городе действуют сразу несколько Писарей, они могут собраться в единую организацию, составляющую великую Библиотеку имён. Старший смотритель библиотеки именуется Филологом. Именно он организует исследовательскую деятельность своих коллег.

Примеры таинств: Размышление над именами богов, ангелов и демонов. Нанесение имён на надгробные камни. Составление генеалогии – своей или чужой. Занятия гематрией.

Гематрия

Под этим названием известна каббалистическая практика, заключающаяся в сопоставлении букв и имён с определёнными цифрами. Знание нужной последовательности цифр, соответствующей определённому имени, может наделить мага властью над его обладателем.

Если Рассказчик не против, он может позволить игроку повышать или понижать значение Преимуществ наподобие *Предназначения* или *Таинственности* (своей и чужой) в зависимости от степени осведомлённости об истинных именах тех или иных магов.

Сюжетные зарисовки:
Письма на камне

• Несколько Спящих в разных частях города начинают бесцельно блуждать по улицам подобно зомби, не откликаясь на собственные имена и, по всей видимости, даже не понимая, что происходит вокруг. Местный Филолог приходит к выводу, что кто-то сумел увидеть в будущем их *последние имена* (то есть истинные имена, которые можно обрести в смерти). Кто виноват и можно ли обратить заклинание вспять?

• Из местной Библиотеки Писарей пропадают таблички с истинными именами нескольких городских магов – возможно, включая протагонистов. Хранители имён признаются, что иногда они пускали в Библиотеку знакомых магов Мистериума. Худшее начинается несколько дней спустя, когда обладатели имён, записанных на табличках, начинают умирать один за другим.

• Недавно в городе умер Провост, и Каменные писари выразили желание записать его последнее имя на одну из своих табличек. Когда Иерарх разрешил им это сделать, в расшифровке имени Нарекатели обнаружили информацию о совершённых им преступлениях против Консилиума.

Новые заклинания

Написание истинного имени
(Судьба •• + Смерть •)

Действие: мгновенное состязание против Решительности жертвы

Длительность: одна сцена, если жертва ещё жива, или постоянная, если речь идёт о недавно умершем.

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Персонаж записывает истинное имя жертвы на жёстком материальном носителе или на компьютере. Учтите, что в момент смерти истинное имя человека становится его последним.

Мистериум называет это заклинание **Эпитафией** (Решительность + Оккультизм + Судьба).

Изучение истинного имени
(Судьба • + Смерть •)

Длительность: одна сцена, если жертва ещё жива, или постоянная, если речь идёт о недавно умершем.

Заклинание считается **скрытым**.

Маг изучает истинное имя, записанное благодаря предыдущему заклинанию. Он узнаёт Порок и Добродетель жертвы, а также его приблизительные связи с Судьбой. Например, два успеха позволят магу узнать людей, тесно связанных с жертвой (друзей, членов кабала или заклятых врагов), а пять – получить самую общую и поверхностную информацию обо всех, кого жертва встречала на протяжении своей жизни.

Мистериум называет это заклинание **Чтением надгробия** (Интеллект + Оккультизм + Судьба).

Раскрытие последнего имени
(Судьба ••• + Смерть ••)

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Перед сотворением заклинания маг собирает не менее десяти предметов, тесно связанных с личностью усопшего. После этого он создаёт это заклинание и в случае успеха узнаёт последнее имя умершего существа (если оно не было записано при его жизни). Если жертва умерла по-настоящему давно, Рассказчик вправе наложить на активацию заклинания штраф по собственному усмотрению.

Мистериум называет это заклинание **Ремонтом надгробия** (Решительность + Оккультизм + Судьба).

Принятие имени
(Судьба •••• + Смерть •••)

Маг временно заменяет своё истинное имя именем жертвы.

Действие: продолжительное, всего нужно набрать столько же успехов, сколько другой заклинатель получил при Написании истинного имени (благодаря заклинанию с одноимённым названием).

Длительность: одна сцена

Цена: 1 очко Маны

Аура, Порок и Добродетель мага меняются на соответствующие характеристики жертвы. Этот эффект влияет только на попытки определить ауру, Порок и Добродетель мага. Фактически характеристики остаются неизменными. Иными словами, маг не сможет удовлетворить Порок или Добродетель своей жертвы, но другие заклинатели будут уверены, что он обладает именно этими характеристиками.

Тем не менее, маг получает симпатическую связь с теми же людьми, предметами и явлениями, которые были близки и жертве.

Достижения

Первое Достижение: Мемориам

Требования: Гнозис 3, Судьба 2 (Ключевая), Смерть 1, Сущность 1, Оккультизм 2

Маг приобретает способность, дублирующую вышеописанное заклинание *Написание истинного имени.* Вместо броска на сотворение заклинания он получает автоматические успехи в размере своего знания Судьбы.

Кроме того, маг способен активировать Могильное зрения (заклинание Смерти первого уровня) по собственному желанию без каких-либо проверок.

Второе Достижение: Раскопки

Требования: Гнозис 5, Судьба 3

Маг получает аналог заклинания *Раскрытие последнего имени*. Броска не требуется. Маг тратит всего одну-две минуты на сосредоточение и получает автоматические успехи в размере своего знания Судьбы.

Альтернативный подход: Смерть 3

Если маг обладает третьим уровнем Смерти, то при сотворении вышеописанного заклинания он сокращает штрафы за давность смерти на соответствующее число пунктов.

Третье Достижение: Наречение

Требования: Гнозис 7, Судьба 4

Маг получает аналог заклинания *Принятие имени.* Для этого он тратит всего одно действие и проходит проверку Сообразительности + Обмана + Судьбы. За каждое очко Судьбы он продлевает этот эффект на одну дополнительную сцену.

Альтернативный подход: Смерть 4

Маг способен передать чужое имя призраку, ревенанту или вампиру. В этом случае он может заменять Страсти призраков.

Тренодисты

Именно. Я слышу голоса у себя в голове. Только речь не идёт моих воображаемых друзьях, потому что это я – их воображаемый друг. И ты, кстати, тоже.

После того как в начале двадцатого века работа множества учёных по всему миру заложила основы квантовой физики, среди магов начали появляться те, кто верил в существование бесчисленных измерений пространства ещё до Пробуждения. Эти бывшие физики и эрудиты вполне серьёзно рассматривали вопросы телепортации и путешествий в иные измерения, даже когда опирались на простые земные законы. А поскольку эти бесчисленные измерения предполагали и существование бесчисленных угроз, в каком-то смысле можно утверждать, что все они видели Пандемониум ещё до становления на Путь Мастигос.

Наследие (или академический круг) Тренодистов совмещает изучение магии с квантовой физикой, а в последнее время и с нейронаукой. Сегодня их можно увидеть за составлением сложных графиков и диаграмм, совмещающих Гоэтические символы с физическими и математическими расчётами. Многие остаются профессорами и преподавателями. Другие становятся настоящими учёными среди Пробуждённых и обучают их совмещать своё магическое искусство с научной теорией.

Родной Путь: Мастигос

Прозвище: Взыватели

Ордены: Практически все Тренодисты вступают в Свободный совет. Их стремление делиться научными и оккультными знаниями со всеми окружающими без исключения делает их не самыми *выгодными* кандидатами на вступление в Мистериум, и чаще всего мистагоги отказывают им в возможности примкнуть к их исследовательскому ордену. Другие фракции Пробуждённых Тренодистов интересуют редко.

Организация: Везде, где это возможно, Взыватели действуют по академической модели, разделяясь на своеобразные факультеты и обмениваясь результатами, полученными из самых разных сфер деятельности.

Примеры таинств: Научные эксперименты. Использование йогических практик одновременно с современными тренажёрами. Чтение мантр в виде химических формул.

Сюжетные зарисовки:
Пересечения

• Персонаж, знакомый протагонистам, начинает странно себя вести. Вскоре становится ясно, что он попытался вызвать демона из квантового гиперпространства.

• Магов просят исследовать семейное поместье Тренодиста, который долгое время не появлялся в Консилиуме. Попав в особняк, они обнаруживают, что маг исказил пространство внутри собственного дома и затерялся в этом непреднамеренном лабиринте.

• Эксперимент по изучению параллельных реальностей сталкивает героев лицом к лицу со своими Непробуждёнными двойниками.

Достижения

Первое Достижение:
Сверхсветовой обмен информацией

Требования: Гнозис 3, Разум 1, Пространство 2 (Ключевая), Бдительность 2*

* В тексте указана именно эта характеристика.

Благодаря изучению оккультной физики персонаж получает аналоги заклинаний *Третий глаз* (Разум 1 уровня) *и Ясновидение* (Пространство 2 уровня).

Второе Достижение:
Узел

Требования: Гнозис 5, Пространство 3

В своё время Хайзенберг продемонстрировал, что даже пассивное наблюдение за объектом может изменить *сам* объект. Когда Тренодист мысленно сравнивает два предмета, он получает аналог способности *Новые связи* (Пространство 3 уровня).

Третье Достижение:
Внепространственное измерение

Требования: Гнозис 7, Пространство 4

Некоторые Тренодисты способны буквально перемещаться из одной точки мира в другую посредством квантовых гиперпрыжков. С их собственной точки зрения, они никуда не движутся, а лишь изменяют координаты мира вокруг себя. Это мир подстраивается под их волю, а не они – под законы мира. Так или иначе, на этом уровне развития Тренодисты способны телепортироваться в соответствии с одноимённым заклинанием Пространства четвёртого уровня.

Альтернативный подход: Разум 4

Тренодист получает аналог заклинания *Психическая проекция*.

Инженеры трансгуманизма

Если и впрямь грядёт Апокалипсис, мы покажем его в прямом эфире!

Компьютеры помнят больше, чем люди. Радиоволны пересекают пространство быстрее, чем тела Спящих. Со временем смертные создадут искусственный интеллект и добьются бессмертия. Апокалипсис действительно скоро наступит, но только для старого мира. На смену ему придёт новый, блистательный мир сверхлюдей.

Что будет, когда технологии изменят само человечество? Наступит ли эра Новой Атлантиды? Объединятся ли Падший и Высший миры? Пробудятся ли все Спящие?

Инженеры трансгуманизма не знают ответов на эти вопросы, однако всякого, кто помешает им достичь этого прекрасного будущего и увидеть всё собственными глазами, они считают врагом самого прогресса.

Скоро наука и технологии станут магией. Пробуждённые свяжут науку, религию, оккультизм и искусство в одну великую сферу знаний, и человечество шагнёт дальше. Ради этого стоит бороться с Экзархами и другими силами, пытающимися застопорить прогресс разума и цивилизации.

Родной Путь: Обримос

Прозвище: Подвижники

Ордены: Большинство Инженеров трансгуманизма работают в рядах Свободного совета. Если другие ордены готовы поддержать их идеологию, они могут примкнуть и к ним. Тем не менее, мало что может заставить их вступить в ряды Стражей вуали. Этот орден шпионов считает, что Подвижники открывают человечеству дверь не в мир разума и прогресса: они открывают дверь в Бездну.

Организация: Инженеры часто обмениваются информацией, однако в основном действуют по своему усмотрению. Если ученику угодно, после обретения первого же Достижения он волен прожить хоть всю жизнь без единой встречи с другими членами Наследия.

Примеры таинств: Успешная попытка убедить человека попробовать новую технологию. Взлом неизвестной системы. Обнаружение тайного уровня или пасхалки в компьютерной игре. Написание новой программы.

Оккультные технологии

Среди основных проектов Подвижников числятся следующие.

ИИ: Практически каждый Инженер в той или иной степени жаждет создания Искусственного интеллекта. Когда члены Наследия поймут, как работает такой разум, они смогут улучшить и разум простого человека – или, быть может, слиться с самим ИИ.

Киборги: Хотя речь и не идёт о “терминаторах” из классических фильмов, многие Подвижники экспериментируют со внедрением техноимплантов в собственные тела. Некоторые вживляют себе микрочипы, следящие за давлением и другие органическими процессами. Другие улучшают зрение или внедряют в глаза мониторы “дополненной реальности”. Третьи вшивают в ушную раковину телефонные приёмники. Говорят, что некоторые из них практикуют улучшение самого *мозга*, однако об успешности таких операций пока судить трудно.

Коммуникации: Мало кто восхищается развитием современных средств коммуникации так, как Подвижники. По мысли этих техномагов, высшей точкой развития таких технологий должно стать создание единой сети, к которой всё человечество сможет подключаться напрямую, не используя никаких компьютеров, телефонов или других устройств.

Астрология и алхимия: Несмотря на любовь к технологиям, Инженеры трансгуманизма не забывают и классических оккультных науках наподобие астрологии и алхимии – наук, некогда вдохнувших жизнь в современную физику и химию.

Имена

В отличие от многих магов, Подвижники часто называют себя именами учёных (наподобие Хайзенберга), фантастов (например, Азимова или Хайнлайна) и даже запоминающихся персонажей компьютерных игр.

Сюжетные зарисовки: Вперёд, к сингулярности!

• Персонажи узнают о существовании футуристической технологии, которая доступна лишь маленькой тайной организации наподобие государственной спецслужбы. Если они получат её в свои руки, модернизация всего человечества станет ещё на один шаг ближе. Тем не менее, на их пути появляются Стражи вуали, которые считают, что человечеству ещё рано получать доступ к такой технологии.

• Один из Подвижников создаёт Искусственный интеллект, вселив в него могущественного духа. Тем не менее, сотворённый им робот (или другой носитель подобного интеллекта) сбегает и начинает использовать свои знания против людей. Возможно, дух просто не понимает, где он оказался, однако возможно, у него свои взгляды на эволюцию человечества.

• С персонажами (которые не обязательно должны состоять в этом Наследии) связывается сам основатель Инженеров, скрывающийся под никнеймом V.V. Он предлагает им поучаствовать в разработке некой загадочной технологии, которая – по его словам – должна изменить весь мир. Тем не менее, вскоре становится ясно, что если люди получат подобную технологию в свои руки, многие начнут использовать её в военных или преступных целях. Вправе ли они открывать людям возможности, которые просто не могут не привести к гибели тысяч Спящих?

Достижения

Первое Достижение: Коннект

Требования: Гнозис 3, Энергия 2, Наука 1

Маг получает способность, дублирующую одновременно эффекты заклинаний *Настройка* и *Прямой эфир* (первый и второй уровни Энергии соответственно). Ему не нужно делать никаких бросков, указанных в описании этих заклинаний: достаточно простой проверки Сообразительности + Науки. В случае успеха маг вторгается в любое информационное поле, находящееся поблизости от него.

Вторжение может продлиться несколько минут – до общего числа, равного Гнозису самого мага.

Второе Достижение: Растворение

Требования: Гнозис 5, Энергия 3, Скрытность 2, Обман 1

Маг способен сделать себя абсолютно невидимым и неслышным, хотя его можно попробовать обнаружить магическими средствами.

Альтернативный подход: Сущность 2

Маг получает аналог заклинания *Преображение ауры*, для активации которой он проходит проверку Сообразительности + Выживания.

Третье Достижение: Активация

Требования: Гнозис 7, Энергия 4, Наука 2

Маг вырабатывает энергию подобно живой батарейке. В ночное время ему достаточно просто походить из стороны в стороны, чтобы выработать немного энергии. Днём солнечные лучи даруют подпитку сами собой. Все технические устройства в пределах

нескольких ярдов от мага (равных его знанию Сущности) не требуют никаких источников питания.

Часы Апокалипсиса

Ваше время истекло.

17 июля 1997 года могущественный кабал Мистериума, называющий себя Владыками прошлого и специализирующийся на реконструировании древнейших магических формул, схлестнулся с не менее сильным пилоном Жрецов престола – Маршем истории, посвятившим себя искажению исторических фактов для манипулирования человечеством. Произошло это прямо посреди санктума Жрецов престола, который находится в университетском кампусе. На глазах у целой толпы студентов две группы великих знатоков Времени обрушили друг на друга грубые заклинания, искажая реальность и то обращая время вспять, то забрасывая противников в обозримое будущее.

Ни один из магов не пережил схватку, однако когда ясновидцы, расследовавшие этот инцидент, заглянули в прошлое для детального изучения схватки, они увидели один из самых необычных вариантов Парадокса во всей истории магов. После того как маги в очередной раз обменялись грубыми заклинаниями, в кампусе появились их собственные двойники. В портале, через который они вошли в земную реальность, красовалась Бездна во всём своём инфернальном величии.

Двойники уничтожили свои исходные аналоги и скрылись. Вскоре стало известно о том, что их видели и в городе, и за его пределами, где они нападали на магов и похищали из их Владений осколки душ. Единственный маг, переживший нападение доппельгангеров, заявил, что слышал, как они называют друг друга *Часами Апокалипсиса*.

Первоначальный состав этого культа сводился исключительно к тёмным двойникам магов, созданным вспышкой сильнейшего Парадокса. Начиная примерно с двухтысячных, культ начал приглашать в свои ряды и новых магов – как правило, только начавших свой колдовской путь.

Как и можно понять из названия культа, Часы Апокалипсиса стремятся к уничтожению мира. Тем не менее, речь идёт не только об истреблении человечества или разрушении цивилизации. Они жаждут избавить Вселенную от всего Падшего мира, включая Тень и астральные царства. По мнению этих магов, когда во всём мироздании не останется иного места для людей, они возродятся в Высших царствах.

Родной Путь: Морос

Прозвище: Часовщики

Ордены: Ни один орден – включая Жрецов престола – не собирается принимать этих безумцев в свои ряды. Другое дело, что члены каждого ордена слышали о своих коллегах, которые сами сбежали в этот культ. Не следует и говорить, что большинство магов считают Часы Апокалипсиса запретным Наследием.

Организация: Несмотря на свой малый размер, культ Часов Апокалипсиса соблюдает строгую иерархию. При вступлении каждый новичок раскрывает лидерам культа своё истинное имя и передаёт в их владение образцы своей крови или волос, позволяя накладывать симпатические заклинания.

Низшую ступень в ордене занимают новички, не получившие ещё ни одного Достижения и именуемые Руками. Колдуны, обретшие первое Достижение, называются Фолиотами: они выполняют всё, что приказывают им вышестоящие лица. Обычно такие задания сводятся к присоединению к кабалам, орденам и Консилиумам других Пробуждённых с целью дальнейшего шпионажа. Обычно от них ожидают регулярных отчётов, хотя лидеры культа предпочитают не связываться с новичками чаще одного раза в неделю или даже две.

Обладатели второго Достижения руководят неофитами и называют себя Мздоимцами. Те, кто освоил последнее Достижение, называются Анахронами и следят за деятельностью магов во всём регионе.

И тем не менее, настоящими руководителями остаются лишь несколько доппельгангеров, порождённых Бездной. Судя по всему, до текущего дня дожили только трое из них. Они называют себя Хораями и живут в загадочной Часовой башне –

вневременном отрезке Вселенной, путь в которую знают лишь самые доверенные Анахроны.

Мало кому из представителей культа об этом известно, но доппельгангеры порождены Бездной, а не какой-либо “альтернативной вселенной”. Вопреки собственным утверждениям, они хотят уничтожить Падший мир не для того, чтобы смертные возродились в Высшем. Они хотят, чтобы весь мир заполнила Бездна. Для сокрытия этих планов они даже изменяют своё сознание так, чтобы телепаты и ясновидцы считывали с их разума ложные мысли – что прекрасно им удаётся.

Примеры таинств: Убийства и разрушение посредством искажения чужих графиков (например, маг может переписать инструкцию по приёму лекарств на больничном компьютере или взломать светофоры на опасном перекрёстке). Тотальное разрушение объектов посредством Смерти и Сущности. Медитация в комнате, полной часов.

Часы Апокалипсиса как артефакты

Время от времени члены культа используют одноразовые, но необычайно мощные артефакты, известные как Часы Апокалипсиса – и да, их название совпадает с наименованием всего Наследия. Никто не знает, как производятся эти часы, но учитывая, что даже Хораи редко прибегают к их использованию, можно предположить, что создать такой артефакт чрезвычайно трудно даже для этих живых порождений Бездны.

Пример Часов Апокалипсиса
(Святыня ••••• •)

Прочность 3, Размер 2, Структура 5

Запас Маны: 12

Использование этих часов уничтожает любые материальные объекты в радиусе 32 ярдов. Они не затрагивают магические предметы наподобие артефактов или Святынь, что играет культистам на руку. Иногда они подрывают целую область поблизости от предполагаемого убежища магов, после чего собирают всё, что осталось от их оккультной коллекции.

Одновременно с уничтожением материи часы стирают и факт её существования из истории человечества. Никто не сможет увидеть, что находилось в зоне подобного взрыва, просто воспользовавшись заклинаниями Времени или Разума.

Как и другие Часы Апокалипсиса, этот образец можно сделать только с огромным трудом – иначе культ использовал бы его куда чаще.

Уникальное заклинание
Уничтожение истории (Время ••••)

Выбрав определённое место, предмет или жертву, маг направляет на неё это заклинание и в случае успеха блокирует саму возможность узнать её историю с помощью заклинаний Времени. Более того, окружающие забывают о существовании этого человека или объекта.

Как правило, это означает, что после сотворения заклинания маг убивает жертву или ломает предмет, не позволяя другим даже вспомнить о том, что когда-то они знали этого человека или пользовались этим предметом.

Тем не менее, проверка на сотворение заклинания получает штраф, зависящий от временнóго срока, который пытается стереть маг. Иными словами, во многих случаях маг стирает воспоминания окружающих о том, что этот предмет, человек или место существовали *в последнее время*.

Кроме того, даже если заклинание сработает как нельзя лучше и сотрёт воспоминания о жертве целиком, другие маги смогут заподозрить неладное, если обнаружат, что *никто* не помнит события прошлой ночи или не может сказать, кто был их Иерархом последние годы.

Действие: мгновенное
Длительность: постоянная
Заклинание считается **скрытым**.
Используйте обычную таблицу увеличения времени из основной книги правил.

Хотя чаще всего этим заклинанием пользуются Часы Апокалипсиса, Стражи вуали разработали похожую формулу, которую они называют **Забытое прошлое** (Интеллект + Обман + Время).

Сюжетные зарисовки:
Час смерти

• Узнав о существовании культа, местный Иерарх предлагает героям проникнуть в ряды самих Часовщиков и узнать их уязвимые точки.

• Культисты похищают у местных заклинателей сразу несколько осколков душ. Игрокам достаётся роль магов, собравшихся в единый кабал для возвращения этих сокровищ владельцам.

• Один из некромантов, знакомых героям по прошлым историям, вступает в культ, однако уже спустя несколько месяцев связывается с ними и просит помочь ему вернуться обратно. Он в кого-то влюбился и больше не хочет уничтожения этого мира… если, конечно, он не обманывает.

Достижения
Первое Достижение: Время уходит

Требования: Гнозис 3, Смерть 1, Время 2 (Ключевая), Оккультизм 2, Наука 1

Маг получает по очку Брони за каждое очко Времени. Кроме того, он осваивает способность, аналогичную *Искажениям времени*.

Второе Достижение:
В последний момент

Требования: Гнозис 5, Время 3

Маг способен продуцировать эффект *Зыбучих песков* (третьего уровня Времени) безо всяких бросков (хотя он всё ещё должен вложить очко Маны).

Альтернативный подход: Смерть 4

Если мага убивают, он автоматически “отматывает время” до предыдущего раунда – причём, в отличие от многих аналогичных заклинаний, это Достижение позволяет магу избежать повторного нанесения урона. До тех пор, пока персонаж способен вкладывать по очку Маны, он может умирать раз за разом и возвращаться назад, предпринимая всё новые действия.

Третье Достижение:
Гибкий график

Требования: Гнозис 7, Время 4

Маг узнаёт формулу (и именно формулу, а не просто аналогичную способность) **Семь вдохов как один**, соответствующую заклинанию *Карман времени*. При этом он может замедлять время ещё сильнее. Как и в случае с вышеописанной формулой, маг проходит проверку Сообразительности + Оккультизма + Времени.

Ускорение или замедление	**Успехи**
x2	1
x3	2
x4	3
x5	4
x6	5

Клыки Мары

Знаешь, что роднит духов, животных и людей с самими богами?
Страх. Ничего не боятся только покойники.

Хотя большинство магов, знающих о существовании этого Наследия, считают его учение запретным, в основе идеологии Клыков Мары лежит совершенно добродетельная цель: создать мост между Падшим миром и Высшим, людьми и богами. Для этого Клыки Мары ищут точки пересечения между страхами смертных – включая магов – и Высших существ. Найдя очередное сходство меду источниками страха, они приступают непосредственно к устрашению смертных, демонстрируя Высшему миру, что Спящие и Пробуждённые боятся того же, что и боги из Высших царств. По их горячему убеждению, ничто не сплочает целые расы существ так, как страх перед одной и той же угрозой.

Родной Путь: Мастигос

Прозвище: Кошмары

Ордены: Мало кому известно о существовании этого Наследия, но те, кто о нём знает, редко хочет соседствовать с его последователями. Разумеется, это не исключает возможности тайного вступления в ряды Кошмаров при сохранении членства в ордене.

Организация: Клыки Мары практически не координируют свою деятельность, хотя связь между учеником и наставником часто сохраняется даже после завершения обучения.

Примеры таинств: Ведение дневника о своих кошмарах. Столкновение со своими страхами. Провоцирование своего страха у другого человека. Методическое изучение чужих кошмаров.

Сюжетные зарисовки:
Страх и ненависть

• Один из Кошмаров связывается с персонажами, предлагая им уничтожить акамота, дремлющего где-то неподалёку. Тем не менее, в ходе операции он начинает мешать персонажам, заставляя их бороться с чудовищем в крайне невыгодных условиях и всеми силами подпитывая их страхи.

• Клыки Мары выбирают одного из протагонистов в качестве подходящего кандидата на вступление в их ряды. Вскоре жизнь персонажа превращается в кошмар наяву. По мнению Клыков Мары, он должен “проснуться” и понять истинный смысл жизни, однако не факт, что с этим согласен сам персонаж.

• По всему городу Спящие начинают страдать от ярких и запоминающихся кошмаров, которые часто обладают удивительным сходством друг с другом.

Магия Клыков

Психическое насилие (Разум ••••)

Это заклинание наполняет разум другого создания худшими кошмарами Клыка Мары.

Действие: мгновенное состязание против Самообладания + Гнозиса. При желании маг может превратить заклинание в ритуал, чтобы пройти продолжительную проверку и попытаться накопить больше успехов.

Заклинание считается **грубым**.

Жертва утрачивает очко Воли и бездействует целый раунд.

Сотворение этого заклинания считается нарушением Мудрости 4 уровня.

Клыки Мары называют свою формулу **Взглядом в Бездну** (Внушительность + Запугивание + Разум (в случае мгновенного действия) или Манипулирование + Эмпатия + Разум (в случае продолжительного).

Кошмарное путешествие
(Разум •••••)

Действие: продолжительное. Маг должен набрать сумму успехов, равную собственной Воле или же Воле другого создания. Тем не менее, попытка наложить эффект заклинания на сопротивляющуюся жертву автоматически заканчивается провалом.

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Заклинание дублирует эффекты *Теневой проекции* (Разум пятого уровня), однако вместо серебряной нити астральное тело мага привязывает к земле железная цепь. Как правило, заклинание длится час.

Клыки Мары называют это заклинание **Бледным креплением** (Решительность + Оккультизм + Разум).

Достижения

Первое Достижение: Ледяная длань страха

Требования: Гнозис 3, Разум 2, Эмпатия 2 или Запугивание 2

Пройдя проверку Внушительности + Запугивания + Разума против Самообладания + Гнозиса жертвы, маг налагает на все действия жертвы в текущей сцене штраф, равный своему знанию Разума.

Второе Достижение:
Приступ безумия

Требования: Гнозис 5, Разум 3

Пройдя проверку Манипулирования + Запугивания + Разума против Самообладания + Гнозиса жертвы, маг заставляет жертву поддаться панике и утратить как Защиту, так и возможность действовать на протяжении нескольких раундов. Заклинание длится столько раундов, на сколько успехов маг преодолел защиту жертвы.

Альтернативный подход: Пространство 3

Потратив действие на сосредоточенное изучение цели, маг подстраивается под её личность и получает некий аналог симпатической связи с подобной жертвой до конца сцены. На протяжении этого периода проверки Разума будут получать бонус, равный Пространству мага.

Третье Достижение:
Распахнутые врата

Требования: Гнозис 7, Разум 4

Пройдя проверку Внушительности + Запугивания + Разума против Самообладания + Гнозиса жертвы, маг наделяет жертву временным отклонением и отнимает у неё по очку Воли за каждый успех свыше результата, полученного жертвой.

Альтернативный подход: Пространство 4

Клык Мары способен проникать в чужие Онейрои. Для этого он проходит обычную проверку Медитации, однако вместо попадания в личный астральный мир может попасть в Онейрос другого разумного существа.